

IM-DOL-GM4P-NOE

MARIO KART™

Double Dash!!™



SPIELANLEITUNG



NINTENDO
GAMECUBE™

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die MARIO KART™: DOUBLE DASH!!!™ Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.



DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM NINTENDO GAMECUBE BREITBAND-ADAPTER.

UM SPIELE, DIE MIT EINEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, IN MEHRKANAL-SURROUND WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II- ODER EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC-DEKODER ERFORDERLICH. DIESE DEKODER SIND SEPARAT ERHÄLTICH.



© 2003 NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2003 NINTENDO.

This product includes software derived from the RSA Security Inc. MD5 Message-Digest Algorithm. Copyright © 1991-2, RSA Security Inc. Created 1991. All rights reserved.

Inhalt

Double Dash Grand Prix!	
Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!	4
Steuerung (Einspieler-Modus)	5
Steuerung (Team-Modus)	6
Fahrtechnik	8
Zu Beginn	10
Items	12
Fahrer und Spezial-Items	14
Kart-Eigenschaften	17
Verschiedene Modi	18
Grand Prix	19
Zeitfahren	21
Versus	23
Strecken	24
Wettkampf	26
Wettkampf-Arenen	28
LAN-Einrichtung	29



Double Dash Grand Prix! Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!

Und wieder findet ein erstklassiges Motorrennen im Pilz-Königreich statt!
Allerdings mit einer **spektakulären** Änderung...

JEDES KART NIMMT NUN ZWEI FAHRER AUF!

Fahrer aus dem gesamten Königreich haben sich auf den Weg gemacht, um sich ihre Fahrkünste zu beweisen. Welches Duo wird wohl das schnellste sein?



Fahrer-Duo wählen!

Die Karts nehmen zwei Fahrer auf: Einer sitzt vorne, der andere hinten! Der vordere Fahrer steuert das Kart, während der hintere sich um den Einsatz der Items kümmert. Die Kombination der Fahrer liegt ganz in deiner Hand! Logisch erscheint es, die Brüder Mario und Luigi zusammen fahren zu lassen. Aber wie wäre es mit einem Duo bestehend aus Mario und seinem Erzfeind Bowser?



Doppelt so viel Items – Doppelt so viel Spannung!

Jeder der Fahrer kann ein Item erhalten. Also kannst du für deine Gegner jetzt zwei Überraschungen gleichzeitig bereithalten. Versperre deinen Widersacher mit einem Doppel-Bananenwurf die Straße oder rücke ihnen, wenn sie vor dir fahren, mit zwei hintereinander geworfenen Roten Panzern zu Leibe. Setze Items und deinen Einfallsreichtum ein, um strategisch Chaos zu stiften.



„Teamwork“ ist das Zauberwort beim Team-Modus

Die Devise „Ein Kart = Ein Spieler“ gilt nicht mehr! In **Einspieler-Modi** kontrolliert jeder Spieler ein Kart. Im **Team-Modus** jedoch tun sich zwei Spieler zusammen, um die Herrschaft über die Strecke zu gewinnen! Jeder Spieler steuert einen Fahrer. Alte Mario Kart-Fans ans Steuer und die Frischlinge an die Items? Was ist wohl die bessere Lösung?



Beifahrer

Fahrer

Steuerung (Einspieler-Modus)

Control Stick

Steuern



Je weiter der Control Stick nach links oder rechts bewegt wird, desto stärker lenkt das Kart in diese Richtung.



Werfen von Items nach vorn oder hinten



Auswahl im Menü-Bildschirm



Dieses Icon weist auf die Belegung im Menü-Bildschirm hin.

(Nur Spieler 1 kann die Auswahl im Menü-Bildschirm treffen.)

L- oder R-Taste

L- oder R-Taste gedrückt halten und gleichzeitig den Control Stick betätigen
◀▶, um zu driften.

Z-Knopf

Position im Kart
Wechsel der Fahrerposition von vorn nach hinten und umgekehrt

X- oder Y-Knopf

Einsatz von Items durch den Beifahrer

A-Knopf

Beschleunigung
 Bestätigung der Menüauswahl

START/PAUSE

Unterbrechen des Rennens, um das **Pausen-Menü** aufzurufen
(nur Spieler 1)

B-Knopf

Bremsen/Rückwärts
Drücke den B-Knopf, um während des Rennens zu bremsen. Wenn du angehalten hast, drücke den B-Knopf, um rückwärts zu fahren.



Widerrufen einer Menüauswahl



Steuerung (Team-Modus)

START/PAUSE

Rennen pausieren, um ins **Pausen-Menü** zu gelangen

Nur Spieler 1 kann die Auswahl auf dem Menü-Bildschirm treffen (S. 5).

L- oder R-Taste

Fahrer:

Drücke und halte die L- oder R-Taste und betätige den Control Stick ◀▶ zum Driften.

Beifahrer:

Slide-Attacke

Z-Knopf

Drücken ihn beide Spieler **gleichzeitig**, wechseln die Fahrer die Plätze.

X- oder Y-Knopf

Fahrer:

Item an Beifahrer weitergeben

Beifahrer:

Items einsetzen

A-Knopf

Fahrer:

Beschleunigung

Beifahrer:

Vollführe einen Double Dash! (S. 9).
Items einsetzen

B-Knopf

Fahrer:

Bremsen/Rückwärts fahren

Beifahrer:

Items einsetzen

Control Stick

Fahrer:

◀▶
Je weiter der Control Stick nach links oder rechts bewegt wird, desto stärker lenkt das Kart in diese Richtung.

Beifahrer:

▲▼
Werfen von Items nach vorn oder hinten

Spezial-Steuerung im Team-Modus

Slide-Attacke

Slide mit dem Kart schnell nach rechts oder links, wenn du angreifst. Erwischt du einen Gegner, der Items hat, kannst du ihm diese so stehlen!

Beifahrer: L- oder R-Taste



WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltetest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



Hier sind einige Tricks, die das Rennen noch spannender machen.

Driften

Du kannst mit deinem Kart seitlich in einen **Power-Slide** driften, indem du entweder die L- oder R-Taste drückst und gleichzeitig den Control Stick nach links oder rechts bewegst.

Mit **Driften** kannst du um die Kurve fahren, ohne dass du an Geschwindigkeit verlierst.



Mini-Turbo

Durch diesen Trick kannst du einen Mini-Turbo auslösen. Die Steuerung dafür unterscheidet sich im **Einspieler-Modus** und **Team-Modus**.

Steuerung

Einspieler-Modus

Bewege während des Driftens den Control Stick kurz entgegengesetzt zur Driftrichtung.



Sobald die Funken rot sind, bewege den Control Stick wieder in die Driftrichtung und dann gleich wieder in die entgegengesetzte.



Höre auf zu driften, sobald die Funken blau sind, um einen Mini-Turbo auszulösen.



Team-Modus

Wenn der Fahrer einen Drift fährt, sollte der Beifahrer den Control Stick entgegengesetzt zur Driftrichtung bewegen.

Sobald die Funken rot sind, sollte der Beifahrer den Control Stick wieder in die andere Richtung bewegen, so dass die Farbe der Funken von Orange zu Blau wechselt.

Sobald die Funken blau sind, kann der Fahrer aufhören zu driften und somit den Mini-Turbo auslösen.

Turbo-Start

Drückst du den A-Knopf genau in dem Moment, in dem Lakitus' Startsignal auf Grün umspringt, legst du einen **Turbo-Start** hin.



Double Dash!!

Im **Team-Modus** kann man sogar noch schneller vom Start wegkommen, wenn beide Spieler gleichzeitig einen Turbo-Start hinlegen. Das nennt man dann **Double Dash!!**



Items klauen

Es gibt drei Arten, Items von deinen Gegnern zu klauen. Vorausgesetzt, der Beifahrer hat selbst kein Item bei sich.



Kleine Anleitung zum Klauen!

- 1 Ein anderes Kart rammen, nachdem ein Pilz benutzt wurde.
- 2 Ein anderes Kart rammen, nachdem ein Stern benutzt wurde.
- 3 Ein anderes Kart rammen, indem eine Slide-Attacke gefahren wird.

Falls beide Fahrer des gerammten Karts Items tragen, klast du nur das Item des Beifahrers. Das Item des Fahrers fällt zu Boden.

Lege die MARIO KART™: DOUBLE DASH!™-Disc in deinen NINTENDO GAMECUBE ein und schließe den Disc-Deckel. Als Nächstes stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A und betätige den POWER-Schalter. Im **Titelbildschirm** drückst du START/PAUSE, wenn du gefragt wirst, ob du eine Spieldatei anlegen möchtest. Sobald eine Spiel-Datei angelegt wurde, kehrst du zum **Titelbildschirm** zurück.

Grundsätzlich wird für das Spiel die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: ENGLISCH, DEUTSCH, FRANZÖSISCH, SPANISCH und ITALIENISCH. Wenn für den NINTENDO GAMECUBE bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, so wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine andere Sprache für den NINTENDO GAMECUBE ausgewählt worden, so wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet. Die im Spiel verwendete Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE verwendet wird. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des NINTENDO GAMECUBE nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Auswahl auf dem Titelbildschirm

- DRÜCKE START:** Spiel starten (S. 11)
- REKORDE:** Alle Rekorde der bisher gefahrenen Strecken werden angezeigt.
- OPTIONEN:** Spieleinstellungen und Controller-Funktionen können geändert werden.
- **SOUND:** Soll der Sound in MONO, STEREO oder SURROUND wiedergegeben werden?
 - **LAUTSTÄRKE:** Lege mit Hilfe des Control Sticks die Lautstärke fest. Sollte sich der Ton verzerrt anhören, verringere die Lautstärke.
 - **RUMBLE:** Stelle die Rumble-Funktion AN oder AUS.
 - **ZEITFAHR-GEIST:** Schalte den Geist III oder AUS. (S. 22)
 - **ITEMS (VS.):** Ändere die Item-Einstellungen. (S. 23)
 - **RUNDEN (VS.):** Lege die Anzahl der zu fahrenden Runden selbst fest.

Speichern

Spieldaten werden gespeichert, wenn du:

- einen GRAND PRIX beendet und einen neuen Rang erreicht hast.
- einen neuen Rekord im ZEITFAHREN erzielt hast.
- Änderungen im **Options-Menü** vorgenommen hast und O.K. anwählst.

Während dein Spiel gespeichert wird, betätige nicht den POWER-Schalter und entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte). Tust du das, könnten deine Spieldaten beschädigt werden.

- Um einen Spielstand zu speichern, werden **drei freie Blöcke** benötigt.
- Um einen Geist zu speichern, werden **fünf freie Blöcke** benötigt. (S. 22)

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.



Spiel starten

1 Anzahl der Spieler wählen

Es kann mit 1–4 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler benötigt einen Controller.

2 Unterschiedliche Anzahl der Spieler, unterschiedliches Spiel

Die Art des Spiels hängt davon ab, wie viele Spieler an den Start gehen und wie sie sich auf die Karts verteilen.

Spieler	Duo	GRAND PRIX	ZEITFAHREN	VERSUS	WETTKAMPF
1	S1	○	○	×	×
2	S1 vs. S2	○	×	○	○
	[S1 & S2]	○	×	×	×
3	S1 vs. S2 vs. S3	×	×	○	○
	[S1 & S2] vs. S3	○	×	○	○
4	S1 vs. S2 vs. S3 vs. S4	×	×	○	○
	[S1 & S2] vs. [S3 & S4]	○	×	○	○
	[S1 & S2] vs. S3 vs. S4	×	×	○	○

3 Modus auswählen

Verwende den Control Stick, um einen Modus auszuwählen und drücke dann zur Bestätigung den A-Knopf. Als Nächstes wähle eine Kategorie – davon gibt es drei: 50ccm, 100ccm und 150ccm – und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Je größer die Hubraumkategorie, desto schneller die Karts.

4 Fahrer und Karts auswählen

Für jedes Kart benötigst du zwei Fahrer. Die Karts, die dir zur Verfügung stehen, hängen von den Fahrern ab, die du wählst. (S. 17)



5 Strecke wählen

Wähle die Strecke (oder Arena) aus, auf der du fahren möchtest und schon geht's los!!!

Zufall

Bei Punkt 4 kann Spieler 1 auch die Fahrer aller Spieler durch ZUFALL auswählen. Dazu muss er die L- und die R-Taste gleichzeitig drücken, bevor die anderen Spieler ihre Fahrer ausgewählt haben. Die Strecke kann auch hier durch ZUFALL festgelegt werden (Schritt 5). Dies geschieht im **Versus-** wie im **Wettkampf-Modus** auf dieselbe Weise.

60Hz-Modus

Im Gegensatz zum **50Hz-Modus** wird der **60Hz-Modus** nicht von jedem Fernsehgerät unterstützt. Bei Fernsehgeräten, die den **60Hz-Modus** unterstützen (PAL60-Kompatibilität), kann dieses Spiel mit besserer Bildqualität und klarerer Bildwiedergabe dargestellt werden.

Um den **60Hz-Modus** zu aktivieren, muss 60Hz ausgewählt werden, wenn „DIESE VERSION UNTERSTÜTZT DEN 60HZ-MODUS. BITTE EINEN MODUS WÄHLEN.“ eingeblendet wird. Wird keine Auswahl getroffen, findet eine automatische Auswahl statt. Das Spiel verwendet anschließend den Modus, der bei der letzten Inbetriebnahme aktiviert wurde. Sollte das Bild nach der Aktivierung des **60Hz-Modus** nicht einwandfrei angezeigt werden, schalte deinen NINTENDO GAMECUBE aus, anschließend wieder ein und wähle den **50Hz-Modus** aus.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Items

Items erhältst du, indem du die Item-Boxen kaputt fährst, die überall auf der STRECKE oder in der ARENA verteilt sind. Die Items, die du erhältst, werden per Zufall bestimmt. Hier werden die Standard-Items erklärt, die im Spiel vorkommen. Aber vergiss nicht, dass es auch noch Spezial-Items gibt.

(Mehr über diese Items findest du auf S. 14 – 16)

Item-Box



Fahre eine von ihnen kaputt und der Beifahrer bekommt ein Item.

Doppel-Item-Box



Fahre eine davon kaputt und beide, Fahrer wie Beifahrer, bekommen ein Item.

Items tragen

Fahrer, die schon Items tragen, wenn eine Item-Box oder Doppel-Item-Box getroffen wird, bekommen kein weiteres Item hinzu.

Items auf der Straße

Manchmal gehen Items verloren, wenn das Kart umkippt oder rotiert. Falls du gegen solche verlorenen Items fährst, wirst du sofort von ihrer speziellen Eigenschaft beeinflusst.



Standard-Items

Hier sind die Items aufgeführt, die im Grand Prix-, Versus- und Wettkampf-Modus auftauchen.



Dieses Icon zeigt an, wenn das Item sowohl nach hinten als auch nach vorne geworfen werden kann.



Grüner Panzer

Grüne Panzer bewegen sich in schrägen Linien. Wenn sie ein Kart treffen, wirbelt dieses im Salto durch die Luft.



Dieses Item ist nicht im Wettkampf-Modus zu finden.

Dieses geflügelte Wunder jagt dem Duo, das in Führung liegt, hinterher und explodiert, wenn es das Kart gefunden hat. Alle Karts im Umkreis der Explosion werden davon in Mitleidenschaft gezogen.



Pilze

Diese Pilze verhehlen den Karts zu kleinen Turboschüben.



Stern

Ein Stern macht das Kart vorübergehend unsiegbar und erhöht die Spitzengeschwindigkeit um eine Idee. Durch einen Stern geschützte Karts können andere Karts einfach aus dem Weg räumen.



Banane



Diese rutschigen Schalen können an strategischen Punkten platziert werden, um die Gegner in unvorhergesehene Rotation zu versetzen.



Roter Panzer



Rote Panzer suchen zielstrebig das Kart vor dir (wenn nach vorne geworfen)! Treffen sie ein Kart, wirbelt es im Looping durch die Luft!



Schwindel-Box



Dieses irreführende Item sieht genauso aus wie eine echte Item-Box. Wurf sie dort ab, wo deine Gegner eigentlich echte Item-Boxen vermuten.



Drei Pilze

Die Drei Pilze ermöglichen es dir drei Turboschübe hintereinander auszulösen.



Blitz

Dieser kraftvolle Blitz trifft alle Gegner gleichzeitig! Er versetzt sie in Rotation, so dass sie ihre Items verlieren. Zusätzlich schrumpfen sie, was ihre Geschwindigkeit reduziert.



Fahrer und Spezial-Items

Die Fahrer werden nach ihrem Gewicht in drei Klassen eingeteilt: **Leicht**, **Mittel** und **Schwer**.

Die Spezial-Items

Jedes Original-Duo besitzt ein Spezial-Item, das andere Fahrer nicht bekommen können. Diese Items werden auf dieselbe Weise erlangt wie die Standard-Items auch. (S. 12–13)



Mario

Mittel

Alle kennen ihn, alle lieben ihn – den einzig wahren Mario! Zum GRAND PRIX hat er seine Feuerbälle im Gepäck!

Spezial-Item: Feuerbälle

Sie teilen sich, nachdem sie geworfen wurden, und springen davon. Dieses pyrotechnische Meisterwerk kann mehrere Gegner auf einmal behindern. Dieses Item kann nach vorn und nach hinten geworfen werden.



Luigi

Mittel

Er ist schlanker, nicht so hinterlistig und seine Feuerbälle sind grün! Der von allen geliebte Bruder ist auch mit von der Partie!

Diddy Kong

Leicht

Seine Stärke liegt in seinem langen Schweif. Donkey Kong hat ihn dazu überredet am GRAND PRIX teilzunehmen.

Spezial-Item: Megabanane

Nur DK und Diddy wissen, wo sie diese monströsen Bananen finden können. Einmal auf der Straße gelandet, sind sie schwierig zu umfahren.

Direkt aus dem Dschungel gekommen, nutzt DK seine beeindruckende Gestalt, um seine Gegner einzuschüchtern.

Donkey Kong

Schwer



Daisy

Mittel

Dies ist Prinzessin Daisys Debüt auf einer Rennstrecke. Sie ist so liebreizend, dass sie sofort zu einem Idol wurde.

Spezial-Item: Herz

Schwebende Herzen umgeben das Kart der königlichen Damen. Und jedes Item, das sie dann trifft, steht ihnen zur Verfügung. Ein schönes und zugleich nützliches Item.

Peach

Mittel

Normalerweise die personifizierte Anmut, wird Prinzessin Peach, einmal auf die Strecke gelassen, zu einer knallharten Rennfahrerin.



Parakoopa

Leicht

Parakoopa passt selbst im heißesten Rennen immer gut auf seine Flügel auf.

Spezial-Item: Drei Panzer (Grün/Rot)

Koopa und Parakoopa müssen sich keine Sorgen über einen Mangel an Panzern machen. Sie bekommen gleich drei auf einmal!



Koopa

Leicht

Üblicherweise ein treuer Anhänger von Bowser. Aber während eines Rennens ist es vorbei mit der treuen Gefolgschaft.

Spezial-Item: Kettenhund

Dieses Furcht einflößende Ungetim bahnt sich rücksichtslos seinen Weg durch vorausfahrende Karts und zieht die Babys mit atemberaubender Geschwindigkeit hinter sich her.

Baby Luigi

Leicht

Er ist sehr viel schüchtern als sein großer Bruder. Für ihn ist es das erste Mal, dass er vor großem Publikum auftaucht.



Baby Mario

Leicht

Baby Mario und Maria... in ein und demselben Spiel?!? Baby Mario hat diesmal sein erstaunliches Haustier dabei.

Yoshi

Mittel

Er hat sich eine Auszeit genommen und hat Mario von seinem Rücken geworfen. Nun ist Yoshi zu allem bereit!



Mit ihrer schönsten Schleife geschmückt ist auch sie bereit für ein heißes Rennen!

Birdo

Mittel

Spezial-Items:
Yoshi-Ei/Birdo-Ei



Diese Eier rollen über die Strecke und suchen den Vordermann. Wenn sie jemanden erwischen, brechen sie auf und geben drei weitere Items frei.

Bowser Jr.

Leicht

Ein energiegeladener, kleiner Racker, der gewillt ist, aus dem Windschatten seines Vaters auszubrechen.



Bowser

Schwer

Marios Erzfeind! Wird er sich besser betragen, wenn sein Sohn dabei ist?

Spezial-Item:
Bowsters Panzer



Ein Furcht einflößender, riesiger Panzer! Im Zickzack legt er über die Strecke und räumt dabei alles aus dem Weg, was nicht ausweicht! Eine Materie gewordene Parabel auf Bowsters Charakter.

Waluigi

Mittel

Er liebt Angriffe aus dem Hinterhalt und fühlt sich dann am wohlsten, wenn er Bob-omb in Händen hält.

Spezial-Item:
Bob-omb



Ziele genau und bereite deinen Gegnern eine explosive Überraschung! Vermassest du es, bist du selbst dran! Dieses Item ist gefährlich!



Kart-Eigenschaften

So wie die Fahrer sind auch die Karts in drei Klassen eingeteilt: **Leicht**, **Mittel** und **Schwer**. Fahrer können nicht in Karts fahren, die einer leichteren Klasse angehören als sie selbst. Diese Grafik verdeutlicht, welche Fahrer in welchen Karts fahren können.

Fahrer und Karts



Leichte Fahrer

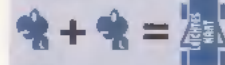


Mittelschwere Fahrer

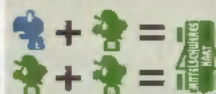


Schwere Fahrer

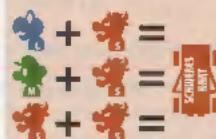
Leichte Fahrer-Duos



Mittelschwere Fahrer-Duos



Schwere Fahrer-Duos



Eigenschaften leichter Karts

Leichte Karts beschleunigen sehr gut, besitzen aber eine geringe Spitzengeschwindigkeit. Jedoch verlieren sie nicht sehr viel an Tempo, wenn sie von der Strecke abkommen.



DUDU-BUGGY



KOOPA-FLITZER

Eigenschaften mittelschwerer Karts

Mittelschwere Karts beschleunigen durchschnittlich und erreichen ebenso durchschnittliche Spitzengeschwindigkeiten.



ROT-FEUER



HERZCHEN-MOBIL



YOSHI-TURBO

Eigenschaften schwerer Karts

Schwere Karts beschleunigen sehr langsam, erreichen jedoch wahrwitzige Spitzengeschwindigkeiten. Sie können leichte und mittelschwere Karts einfach von der Strecke rempeln. Doch sie verlieren viel an Tempo, wenn sie von der Strecke abkommen.



DK JUMBO



KÖNIG BOWSER



WARIO-SCHLITTEN

Verschiedene Modi

MARIO KART: DOUBLE DASH!! stellt vier verschiedene Spiel-Modi zur Verfügung.

GRAND PRIX Acht Karts treffen in vier Rennen gegeneinander an. Am Ende zählt die Gesamtpunktzahl. (S. 19 – 20)

ZEITFAHREN Such dir eine Strecke aus und fahre darauf eine festgelegte Anzahl von Runden. Finde heraus, wie schnell du bist. (S. 21 – 22)

VERSUS Die Karts, die am Rennen teilnehmen, werden von dir und deinen Freunden gesteuert. Wähle die Strecke, die euch am besten gefällt und los geht's! (S. 23)

WETTKAMPF Hier gibt es ebenfalls nur Karts, die von Menschenhand gesteuert werden. Es gibt drei Arten von Wettkämpfen. (S. 26 – 28)

Das Pausen-Menü (nur für Spieler 1)

Du kannst während des Rennens **START/PAUSE** drücken, um das Rennen zu unterbrechen, das **Pausen-Menü** aufzurufen und das Spiel abbrechen.

Auswählen mit dem Control Stick. Bestätigen mit dem A-Knopf.



FORTSETZEN	Zum Spiel zurückkehren
BEENDEN	Zum Titelbildschirm zurückkehren
ERNEUT FAHREN	Die Strecke noch einmal fahren
STRECKE WECHSELN	Zum Streckenauswahl-Menü zurückkehren
ARENA WECHSELN	Zum Arenenauswahl-Menü zurückkehren
FAHRER WECHSELN	Zum Fahrerauswahl-Menü zurückkehren
WETTKAMPF WECHSELN	Zum Wettkampfauswahl-Menü zurückkehren
NÄCHSTE STRECKE	Die folgende Strecke fahren
SIEGEREHRUNG	Die Siegerehrung anschauen
WIEDERHOLUNG VON ANFANG	Die Wiederholung, die du gerade siehst, vom Rennbeginn anschauen
NEUSTART	Dasselbe Rennen nochmals starten
GEIST SPEICHERN	Geist-Daten speichern (S. 22)




GRAND PRIX

Anz. Spieler 1–2 / Kategorie 50 – 150 / TEAM Ja

Im **Grand Prix-Modus** gibt es drei CUPS. Jeder CUP besteht aus vier Strecken. Auf jeder Strecke wird ein Rennen bestritten. Die acht teilnehmenden Karts kämpfen um den ersten Platz. Dazu müssen sie möglichst hohe Punktzahlen erzielen.

Wähle einen Cup

Im **Cupauswahl-Menü** kannst du einen CUP auswählen.

PRIZ-CUP	BLUMEN-CUP	STERN-CUP
 Relativ einfach. Gut für Anfänger!	 Ein bisschen schwerer. Für erfahrene Spieler!	 Sehr schwierig. Der Experten-Cup!

Bildschirminformationen

Es gibt viele Informationen, die während des Rennens auf dem Bildschirm angezeigt werden.



Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten:

Bildschirm S1



Bildschirm S2



Grand Prix-Regeln

Punkte

Die Fahrer erhalten gemäß ihrer Platzierung im Rennen Punkte. Nach vier Strecken ist ihre Gesamtpunktzahl ausschlaggebend für den letztendlichen Rang.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
10 Punkte	8 Punkte	6 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte

Ergebnisbildschirm

Wenn ein Rennen beendet ist, wird angezeigt, welche Platzierung das jeweilige Fahrer-Duo erreicht und wie viele Punkte es dafür bekommen hat.



Pokale

Am Ende eines CUPS nehmen die Spieler an einer SIEGEREHRUNG teil, vorausgesetzt, dass ihre Gesamtpunktzahl sie auf einen der ersten drei Ränge bringt. Das erstplatzierte Duo gewinnt einen Goldpokal, das zweitplatzierte Duo gewinnt einen Silberpokal und das drittplatzierte einen Bronzepakal. Nach jeder SIEGEREHRUNG haben die Spieler die Möglichkeit ihre Namen einzugeben, wenn neue REKORDE gefahren wurden. Sobald der Name eingegeben ist, werden die Daten automatisch gespeichert.



ZEITFAHREN

Beim ZEITFAHREN werden Rennen über eine festgelegte Anzahl von Runden gefahren, um die schnellstmögliche Rennzeit zu ermitteln. Fahrer und Beifahrer tragen jeweils einen Pilz bei sich.

Bildschirminformation



Gesamtzeit

Streckenskizze

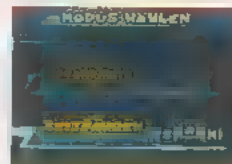
Tochometer

Aktuelle Runde und
Runden insgesamt

Regeln des Zeitfahrens

Namenseingabe

Im Zeitfahr-Modus trägst du gleich zu Anfang deinen Namen ein. Betätige den Control Stick ▲▼, um Buchstaben zu wechseln und auszuwählen. Dann drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Damit schließt du die NAMENSEINGABE ab und das Fahrerwahl-Menü erscheint.



Ergebnisbildschirm

Ist das Rennen vorbei, erscheint die Gesamtzeit und die jeweilige Rundenzeit. Wenn deine Gesamtzeit unter den bisherigen angeführten Zeiten liegt, werden die Ränge neu verteilt.



Die Geister

Ein Geist ist die Aufzeichnung eines Rennens von einem bestimmten Spieler auf einer bestimmten Strecke, die beim ZEITFAHREN gefahren wurde. Du kannst diese Aufzeichnung als transparenten „Geist“ anzeigen lassen, der dann genau so fährt, wie der Spieler, der ihn zuvor gesteuert hat.

GEIST-DATEN können auf der Memory Card (Speicherkarte) gespeichert werden. Pro Geist werden 5 Blöcke benötigt. Im **Geist-Daten-Menü** zum Laden oder Speichern von Geist-Daten kannst du entweder die Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A oder die in Steckplatz B verwenden. Steht im **Options-Menü** die Option ZEITFAHR-GEIST auf AUS, kannst du weder Geist-Daten laden noch speichern.

Laden von Geist-Daten

Hast du eine Strecke gewählt, von der du Geist-Daten auf einer Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A oder B gespeichert hast, wird das **Geist-Daten-Menü** zum Laden von Geist-Daten angezeigt. Betätige den Control-Stick, um eine Memory Card (Speicherkarte) auszuwählen und drücke dann den A-Knopf, um verfügbare Geist-Daten anzuzeigen. Wähle die gewünschten Geist-Daten aus und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Speichern von Geist-Daten

Nach einem Rennen oder auch während der Wiederholung eines Rennens kannst du GEIST SPEICHERN aus dem **Pausen-Menü** auswählen, um zum **Geist-Daten-Menü** zum Speichern von Geist-Daten zu gelangen. Wähle mit dem Control Stick eine Memory Card (Speicherkarte) aus und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Wähle bereits bestehende Geist-Daten aus, die du überschreiben willst, und drücke erneut den A-Knopf, um zu speichern.

Wenn du bestehende Daten überschreibst, sind diese Daten unwiederbringlich verloren. Sei also vorsichtig!

Das Speichern von Geist-Daten ist nicht möglich, wenn

- ein Rennen zu lange dauert.
- das Rennen langsamer gefahren wurde, als bereits gespeicherte Geist-Daten.

Wählst du nach dem Rennen oder im **Pausen-Menü** ERNEUT FAHREN, werden die zuletzt gespeicherten Geist-Daten oder die Daten vom zuletzt gespielten Rennen automatisch geladen.



VERSUS

Entscheide dich für diesen Modus, in dem 2-4 Freunde gegeneinander antreten können. Wählt eure Lieblingsstrecke aus und ob geht's! Das Rennen ist beendet, wenn der vorletzte Spieler ins Ziel gerauscht ist.

Bildschirminformation

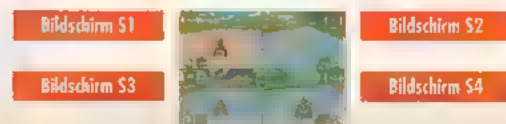
Bei zwei Spielern:



Bei drei Spielern:



Bei vier Spielern:



Item-Box-Einstellungen

Du kannst die Häufigkeit der erscheinenden Items aus den Item-Boxen im **Options-Menü** festlegen.

STANDARD: Alle Items erscheinen mit ausgewogener Regelmäßigkeit.

EINFACH: Items des Angriffs tauchen kaum auf.

FURIOS: Hauptsächlich Items des Angriffs tauchen auf.

KEINE: Weder Item-Boxen noch Doppel-Item-Boxen erscheinen.

Rundeneinstellung

Du kannst die Anzahl der Runden, die im **Versus-Modus** gefahren werden sollen, im **Options-Menü** einstellen.

Strecken

Hier werden nun einige Strecken vorgestellt, die du im **Grand Prix**-, **Zeitfahr**- und **Versus-Modus** sehen wirst.

PILZ-CUP

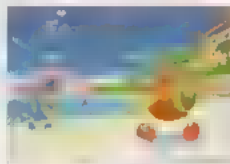
LUIGIS PISTE

Obwohl der Kettenhund etwas lärmt, ist diese Strecke recht friedlich. Die beiden geraden Abschnitte dieser Strecke verlaufen parallel zueinander. So kannst du sehen, wie dir deine Gegner entgegenkommen. In den Kurven kannst du zwischen den außen gelegenen Beschleunigungsstreifen wählen oder auf der Innenseite ein wenig abkürzen. Das liegt ganz bei dir!



PEACH BEACH

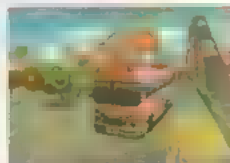
Das bevorzugte Ausflugsziel von Prinzessin Peach! Aber Vorsicht, die schabigen Katakuaux treiben am Strand ihr Unwesen. Die Strecke ändert sich mit dem Wasserstand! Also achte darauf und nutze die Gelegenheit für einen abkürzenden Schlenker.



BLUMEN-CUP

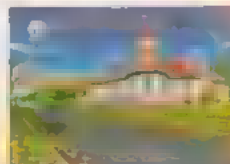
PILZ-BRÜCKE

Eines der charakteristischsten Wahrzeichen des Pilz-Königreichs. Diese Brücke ist stark befahren, also verursache keine Karambolage! Obwohl das Auto mit all den Pilzen ja fast dazu einlädt...



MARIOS PISTE

Dies ist die Hauptstrecke bei MARIO KART: DOUBLE DASH!! Altbekannte Bewohner vom Pilz-Königreich können hier und dort gesichtet werden. Die Strecke ist recht kurvenreich. Sie eignet sich hervorragend dazu, das Driften zu üben!



STERN-CUP

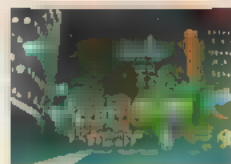
SORBET-LAND

Diese wunderschöne Strecke liegt unter einer dicken Schneedecke. Aber lass dich nicht von dem schönen Anblick zum Träumen verleiten. Das Eis ist auch hier glatt! Unvorsichtiges Fahren kann in einer Massenkarambolage enden.



PILZ-CITY

Diese Strecke führt durch Pilz-City bei Nacht. Dort verirrt man sich schnell! Das Geheimnis liegt darin, dem Stadtverkehr auszuweichen.



Beschleunigungsstreifen

Auf manchen Strecken findest du Beschleunigungsstreifen. Lenk dein Kart darüber hinweg, um einen kleinen Turboschub zu erhalten.



WETTKAMPF

Genug Rennen gefahren? Im **Wettkampf-Modus** kannst du dich in drei verschiedenen Wettkämpfen in vier verschiedenen Arenen mit deinen Freunden messen.



BALLON-WETTKAMPF

Verlierst du die Ballons an deinem Kart, scheidest du aus! Jedes Mal, wenn du von etwas getroffen wirst oder gegen ein Item fährst, verlierst du einen Ballon. Alle Fahrer können alle Spezial-Items benutzen.

Zwei Spieler:



Ballonverlust

- 1 Ein gegnerisches Item trifft dich, so dass du rotierst oder einen Salto schlägst.
- 2 Du fährst über den Rand der Arena.
- 3 Du wirst von einem Kart gerammt, das einen Stern oder einen Pilz einsetzte.
- 4 Du wirst von einer Slide-Attacke getroffen.

Kannst du Ballons zurückerlangen?

Hast du nur noch zwei Ballons oder weniger, dann setze Methode 3 oder 4 ein und klau einen Ballon von einem deiner Gegner!



INSIGNIEN-DIEBSTAHL

Schnapp dir das INSIGNE, das sich in der Arena befindet und ein Timer fängt an, rückwärts zu laufen. Nimmst du bis zum Ablauf der Zeit niemand das INSIGNE wieder ab, hast du gewonnen. Passiert das aber vor Ablauf der Zeit, so beginnt das ganze Spiel von vorn. Auch hier stehen allen Fahrern alle Spezial-Items zur Verfügung.

Zwei Spieler:



Insignienverlust

- 1 Ein gegnerisches Item trifft dich, so dass du rotierst oder einen Salto schlägst.
- 2 Du fährst über den Rand der Arena.
- 3 Du wirst von einem Kart gerammt, das einen Stern oder einen Pilz einsetzte.
- 4 Du wirst von einer Slide-Attacke getroffen.

Wie man das Insigne klaut

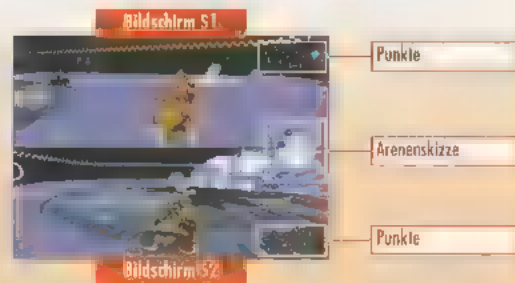
Setze Methode 3 oder 4 wie oben beschrieben ein, um einem Gegner das INSIGNE zu entwenden.



BOB-OMB-WURF

Zielen! Fertig? Feuer! Versuche, deine Gegner mit BOB-OMBS zu treffen. Jedes Mal, wenn das passiert, kassierst du einen Punkt. Je nach Spieleranzahl gewinnt derjenige mit drei oder vier Punkten. Aber Vorsicht, erwischst du dich, dann verlierst du einen Punkt. Die einzigen Items, die in diesem Wettkampf auftauchen, sind BOB-OMBS. Fahrer und Beifahrer können mehrere BOB-OMBS gleichzeitig bei sich tragen. Wenn eine deiner eigenen BOB-OMBS nahe bei dir explodiert, so ist das nicht schlimm!

Zwei Spieler:



Wettkampf-Arenen

Hier siehst du die vier Arenen, die nur für den **Wettkampf-Modus** geschaffen wurden.

KEKS-LAND

Kämpfe auf einem riesigen Keks! Triff deine Gegner aus der Ferne. Wirf Items über die vier bunten Glasuren!



BLOCK-CITY

Eine eckige Arena aus verschiedenen Blöcken. Jage deine Gegner, aber gib dabei Acht auf die Kreuzungen. Eine gefährliche Angelegenheit!



NINTENDO GAMECUBE

Was ist das??? Ein gigantischer NINTENDO GAMECUBE??? Hier gibt es keine Hindernisse. Das heißt: Wilde Action pur!



RÖHREN-PLATZ

Nutze die Röhren, um von einer Ebene zur anderen zu gelangen. Diese Arena ist groß! Hier kann man viel herumfahren, aber kann man sich auch vor seinen Gegnern verstecken?!



LAN-Einrichtung

Mit dem NINTENDO GAMECUBE Breitband-Adapter (separat erhältlich), handelsüblichem Hub und LAN-Kabeln kannst du eine LAN-Verbindung aufbauen, so dass jeder Spieler MARIO KART: DOUBLE DASH!! auf seinem eigenen Fernsehgerät spielen kann!

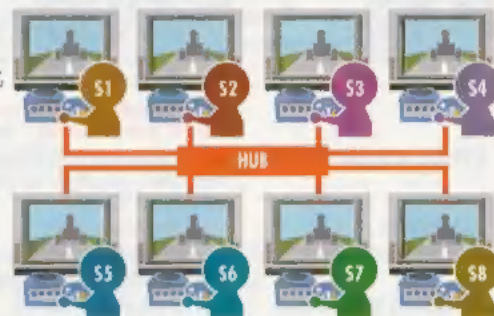
LAN ist die Abkürzung für „Local Area Network“ (Lokales Netzwerk) und bezieht sich auf begrenzte Bereiche, wie Haushalte, Schulen oder Firmen. Mit dem NINTENDO GAMECUBE gibt es zwei verschiedene Arten, ein LAN aufzubauen.

Du kannst ein LAN aufbauen, indem du mit LAN-Kabeln die Breitband-Adapter, einen Hub und sämtliche NINTENDO GAMECUBE-Systeme verbindest (Breitband-Adapter, TOBASE-T-Hub und LAN-Kabel sind separat erhältlich).

Wenn du ein LAN mit lediglich zwei NINTENDO GAMECUBE-Systemen aufbauen willst, kannst du ein Crossover-Kabel verwenden, um die Breitband-Adapter beider Systeme miteinander zu verbinden (Breitband-Adapter und Crossover-Kabel sind separat erhältlich).

Spielen unter Verwendung eines Hubs

Verwende mehrere Fernseher, um mit bis zu acht Spielern Rennen zu fahren.



Spielen unter Verwendung eines Crossover-Kabels

Diese Verbindung ermöglicht es bis zu acht Spielern, auf geteilten Fernsehbildschirmen zu spielen.



MARIO KART: DOUBLE DASH!! bietet nicht nur Kart-Duelle mit einem Kart pro Bildschirm. Split-Screen und **Team-Modus** ermöglichen noch viele weitere Variationen für Mehrspieler-Matches!

Wenn du ein LAN aufbaust, dann achte darauf, dass bei ALLEN NINTENDO GAMECUBE-Systemen dieselbe Bildschirmdarstellung (entweder 50Hz-Modus oder 60Hz-Modus) gewählt wurde. (Siehe Seite 12 für weitere Informationen über die Auswahl der Bildschirmdarstellung.)

Versus-Modus im LAN-Modus

Sobald alle teilnehmenden NINTENDO GAMECUBE-Systeme miteinander verbunden worden sind, bitte bei allen NINTENDO GAMECUBE-Systemen die POWER-Schalter betätigen (S.10 – 11).

Die LAN-MODUS-Option erscheint auf allen Titelbildschirmen. Sobald der LAN-MODUS angewählt, von allen Spielern bestätigt und somit die Verbindung aufgebaut wurde, erscheint das **Modusauswahl-Menü**. Sind alle Spieleinstellungen vorgenommen, drücke den A-Knopf, um den Titelbildschirm des LAN-Modus aufzurufen. Wähle SPIEL STARTEN, beende den Anmeldevorgang und das Rennen kann losgehen.



Versus-LAN-Menü

Verwende den Control Stick \blacktriangle \blacktriangledown , um eine Option anzuwählen, richte sie ein mit Hilfe des Controls Sticks \blacktriangleleft \blacktriangleright und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, gelangst du zum Titelbildschirm des LAN-Modus.

SPIEL STARTEN:

Versus-LAN-Spiel beginnen

MODUS WÄHLEN:

Optionen der LAN-Einrichtung einstellen

SPIEL-MODUS:

Wähle den Modus, den du spielen möchtest: VERSUS, BALLON-WETTKAMPF, INSIGNIEN-DIEBSTAHL

Nur im Versus-Modus kann die Anzahl der Runden und die KATEGORIE ausgewählt werden.

STRECKEN-/ARENENREIHENFOLGE: Wähle die Reihenfolge, in der die Strecken (Arenen) gespielt werden sollen: ZUFALL, ALLE STRECKEN/ARENEN, NUR EINE STRECKE/ARENA, ALLE CUPS (nur VERSUS)

TEAM-MODUS:

Schalte TEAM HILF oder AUS.

BILDSCHIRMAUFTEILUNG:

Die SplitScreen-Option steht nicht zur Verfügung, wenn mehr als 4 NINTENDO GAMECUBE-Systeme angeschlossen sind.

LAN-MODUS VERLASSEN:

Spiel im LAN-Modus beenden.

Modus	Einspieler-Modus	Team-Modus
VS.	2 – 8 Spieler	4 – 16 Spieler
BALLON-WETTKAMPF	2 – 8 Spieler	4 – 16 Spieler
INSIGNIEN-DIEBSTAHL	2 – 8 Spieler	4 – 16 Spieler

Wenn mehr als 8 Spieler teilnehmen möchten, muss der Team-Modus gewählt werden. In diesem Modus steuert ein Spieler das Kart, während sich der andere um den Einsatz der Items kümmert. Im Team-Modus werden 2 Spieler pro Kart benötigt.

Mit dem NINTENDO GAMECUBE kann man eine LAN-Verbindung herstellen, indem man die Systeme und einen Hub mit Breitband-Adapter und LAN-Kabel verbindet. Für Online-Spiele kannst du dieses Netzwerk nicht nutzen.

Falls während der LAN-Einrichtung ein Fehler auftritt, befolge die Bildschirm-Anweisungen und versuche, die Verbindung erneut aufzubauen.

Siehe S. 31 – 32, um nähere Informationen zur benötigten Ausstattung und zur LAN-Einrichtung zu erhalten.

Verbinden mehrerer NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit einem Hub

Mittels eines handelsüblichen TOBASE-T Hubs und eines LAN-Kabels können maximal acht NINTENDO GAMECUBE-Systeme miteinander verbunden werden, so dass bis zu acht Spieler Wettkämpfe über LAN austragen können.

Erforderliche Ausstattung

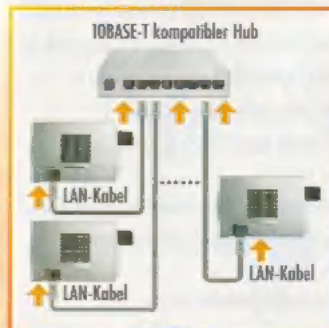
- NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit Breitband-Adapter: 2 bis 8
- MARIO KART: DOUBLE DASH!!-Discs: 1 pro System
- Memory Card (Speicherkarte) mit MARIO KART: DOUBLE DASH!!-Spieldaten: 0 bis 8
- NINTENDO GAMECUBE Controller: 1 pro Spieler
- TOBASE-T Hub (Anzahl der Ports: 1 pro System): 1
- Mit dem Hub kompatible LAN-Kabel: 1 pro System

Ein LAN-Kabel ist üblicherweise ein Netzwerkabel. Abhängig vom Hub, der verwendet wird, können (in seltenen Fällen) auch Crossover-Kabel benötigt werden. Für weitere Informationen lies bitte die Gebrauchsanweisung des Hubs und wähle dementsprechend die dafür erforderlichen Verbindungskabel aus.

Verbindungsmöglichkeiten

1. Schalte alle NINTENDO GAMECUBE-Systeme aus und verbinde die LAN-Kabel mit den Breitband-Adaptoren jedes NINTENDO GAMECUBE-Systems.
2. Schalte den Hub ein.
3. Lege eine Game Disc in jedes NINTENDO GAMECUBE-System ein.
4. Schalte nun alle NINTENDO GAMECUBE-Systeme ein.
5. Weitere Informationen erhältst du auf Seite 29.

Verbindung der NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit einem Hub



Bitte lies auch die Gebrauchsanweisung deines Hubs, um Informationen zur korrekten Handhabung zu erhalten.

Bitte verbinde keine NINTENDO GAMECUBE-Systeme mit dem Hub, die nicht verwendet werden.

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180/5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180-5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190-00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter www.nintendo.de.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190-10 10 00** (10,00 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo GameCube Helpline: Die Rufnummer **0190-91 20 20** (10,00 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Tipps und Spielehilfen speziell zu diversen Nintendo GameCube-Titeln bereit.

Nintendo SMS2Mail: Mittels Premium SMS können schriftliche Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln bestellt werden. Diese werden dann per E-Mail mit einer PDF-Datei an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

Nintendo Fax-Abwurf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu **SMS2Mail** und dem **Fax-Abwurf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

16225401



Nintendo®

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
<http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum III A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4026 Basel

PRINTED IN GERMANY